

Struktur Media Pembelajaran Dalam Perspektif Desain Komunikasi Visual

Abdul Azis Said, Dian Cahyadi, Irfan Arifin ¹⁾

Tulisan ini merupakan hasil penelitian yang berjudul Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi yang bertujuan untuk merancang/membuat prototype *software* media pembelajaran multimedia, dimana produk akhirnya direkam dalam cakram DVD dengan sistem proteksi tertentu.

Metodologi yang diterapkan dalam penelitian tersebut adalah 'metodologi riset desain' yang mencakup tiga tahapan yaitu: analisis, sintesis, dan evaluasi. Pada proses analisa, dilakukan identifikasi dan analisa materi ajar setiap bagian materi ajar untuk menyesuaikan kompetensi standar, flow chart, *story board*, dan sketsa ide visual, serta identifikasi faktor-faktor utama yang berkaitan dengan teknik dan produksi media tersebut. Pada proses sintesa, dilakukan pembuatan model tampilan halaman dan komposisi rancangan grafis statis dan animasi pada layer-layer Adobe Flash, organisasi basis data, dan kompilasi basis data (*interactive programming*) untuk perancangan *software system* dengan menggunakan sistem sekuriti. Evaluasi dilakukan dengan uji coba/tayang dan verifikasi produk berdasarkan identifikasi masalah dan tujuan pembelajaran (kompetensi dasar yang diharapkan), yang selanjutnya dilakukan perbaikan/penyempurnaan perancangan grafis statis dan animasi sesuai rekomendasi/masukan dari hasil evaluasi.

Manfaat hasil penelitian ini adalah mempermudah pengajar di Perguruan Tinggi dalam proses pembelajaran terhadap mata kuliah yang diampu, serta dapat pula dipergunakan oleh pihak-pihak yang membutuhkannya. Selanjutnya, sistem, metode, dan pola yang telah dihasilkan dapat dikembangkan-terapkan untuk mata kuliah lainnya.

Kata kunci: *perancangan, media pembelajaran, desain komunikasi visual.*

Pendahuluan

Kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini telah memunculkan 'fungsi-fungsi' baru dalam Informasi Teknologi (IT), yang tidak hanya sebatas digunakan untuk menulis, menggambar, menghitung, ataupun mengolah data sederhana, namun lebih jauh lagi yaitu dapat menghasilkan 'produk' yang *multimedia*. Oleh karena itu, pada dasarnya perangkat IT berupa teknologi komputer tersebut dapat dimanfaatkan sebagai salah satu 'alat bantu' dalam proses pembelajaran (lihat: Duff, 2009; Jogiyanto, 2003), yaitu sebagai *media pembelajaran* dalam rangka melengkapi materi ajar yang telah disiapkan. Dengan demikian, metode tatap muka yang diterapkan oleh pengajar dalam menyampaikan/menjelaskan materi ajar (lihat: Achsin, 1995) dapat dilengkapi dengan alat bantu yaitu berupa *software system* media pembelajaran, sehingga pelaksanaan proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara efisien dan efektif, dan sekaligus mampu menciptakan suasana belajar aktif di dalam kelas (lihat: Sudjana, 2008; Uno, 2009; Rahmadonna, 2011).

Perancangan media pembelajaran ini, pada prinsipnya dapat dilakukan dengan cara mengolah dan memasukkan seluruh materi ajar dalam suatu sistem basis data dalam perangkat komputer, yang selanjutnya diolah dalam suatu organisasi basis data, agar nantinya

¹⁾ Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.

dapat ditampilkan pada layar proyeksi (lihat: Nugroho, 2004). Perancangan dan pengolahan data ini dilakukan dengan tujuan selain untuk membuat prototipe media pembelajaran berupa gambar/grafis beserta penjelasannya, baik gambar/grafis statis maupun animasi, juga sekaligus memprogramnya dalam suatu sistem jaringan terpadu dimana file-filenya saling terkait dan mendukung satu sama lainnya. Adapun data/file seluruh materi ajar dapat dirancang/dibuat sedemikian rupa dengan tampilan visual yang disesuaikan berdasarkan acuan *content* dan tujuan (kompetensi dasar) sub bagian materi ajar, agar lebih efisien dan efektif merancangnya dan sekaligus hasil desainnya diharapkan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, diharapkan pengajar dapat memberikan penjelasan yang relatif lebih ‘kaya’ dan terinci untuk setiap bagian pokok bahasan materi ajar. Selain daripada itu pengajar tidak perlu lagi menuliskan dan atau menggambarannya di papan tulis (*white-board*) yang akan menyita waktu dan bahkan mungkin pengajar tidak mampu memberikan ilustrasi gambar secara tepat dan akurat dalam waktu singkat. Sehingga pada gilirannya ‘rentan’ terjadi salah pemahaman oleh peserta didik, terhadap materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, hasil rancangan yang dimaksud, harus dipertimbangkan secara teliti dan diuji-cobakan serta diverifikasi dengan baik agar sesuai dan mampu mencapai tujuan pembelajaran mata kuliah atau kompetensi dasar (yang diharapkan) yang telah ditetapkan pada Rencana Pengajaran mata kuliah bersangkutan. Oleh karena itu sebelum hasil akhir rancangan (prototype produk) diimplementasikan dan atau diterapkan dalam proses pembelajaran, maka perlu dilakukan beberapa uji coba dan diverifikasi oleh pakar dan pengajar pengampu mata kuliah yang bersangkutan.

Perancangan media pembelajaran untuk sebuah mata kuliah ataupun obyek materi tertentu, pada prinsipnya dapat dilakukan dengan pendekatan Desain Komunikasi Visual, dengan menerapkan metodologi riset tersendiri yang bersifat khusus, yang biasa diistilahkan sebagai ‘metodologi riset desain’. Dimana pada dasarnya metodologi tersebut memiliki suatu rangkaian proses kerja yaitu input, proses analisis, proses sintesis, evaluasi, dan output (lihat: Zainuddin, 1995; Jones, 1978:57-58; Cross, 1984:11). Adanya tahapan evaluasi dalam rangkaian kegiatan perancangan bertujuan untuk dapat dilakukannya verifikasi hasil rancangan sementara yang telah dicapai, sehingga dengan demikian selain membuka peluang untuk dilakukannya perbaikan/penyempurnaan pada hasil rancangan tersebut, juga dapat dimanfaatkan sebagai dasar mengukur pencapaian kompetensi dasar yang diharapkan pada peserta didik. Seperti diketahui bersama, dalam proses pembelajaran terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan kepada peserta didik. Pesan tersebut merupakan isi dari suatu

topik bahasan pembelajaran (yaitu berupa materi ajar). Banyak cara yang dapat digunakan pengajar untuk menyampaikan pesan/informasi, salah satunya dengan menggunakan multimedia. Multimedia memiliki peranan menjadi jembatan penghubung dan media pengajar untuk menyampaikan pesan (materi ajar) kepada peserta didik. Proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber pesan lewat media tersebut. Kedudukan media dalam pembelajaran adalah sebagai komponen atau bagian integral pembelajaran. Pentingnya multimedia dalam memfasilitasi belajar, penyajiannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hadirnya media dalam proses pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam memahami hal yang dipelajari.

Multimedia Pembelajaran

Kata media berasal dari kata medium yang secara harfiah artinya perantara atau pengantar. Media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Selanjutnya, media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan/informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dapat juga didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar (lihat Rohani, 1997:2; Djamarah, 1995:136; dan Purnamawati, 2001:4). Adapun jenis media pembelajaran dapat berupa media audio saja, media visual saja, dan media Audio Visual saja, serta gabungan ketiganya yang biasa diistilahkan sebagai multimedia.

(a) Media Visual. Media visual dapat digolongkan dalam 2 bagian, yaitu (1) Media yang tidak diproyeksikan, merupakan media yang dapat berupa benda nyata, model benda tiruan dalam wujud tiga dimensi, grafis/gambar tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual yang mampu menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal (seperti gambar/foto, sketsa gambar, dan diagram/skema/bagan); dan (2) Media proyeksi, yaitu media berupa Transparansi OHP dan Film bingkai/slide.

Perkembangan sains dan teknologi saat ini memungkinkan media yang tidak

(b) Media Audio, dapat berupa (1) *Radio*, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif, yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-

masalah kehidupan dan sebagainya; dan (2) *Kaset-audio* yang sering digunakan di sekolah merupakan media yang ekonomis karena biaya pengadaan dan perawatan murah.

(c) **Media Audio-Visual**, meliputi: (1) Media video. Selain film saat ini media video banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, yang biasa dikemas dalam bentuk VCD/DVD; dan (2) Media komputer, yang memiliki kemampuan menampilkan sekaligus teks, gerak, suara dan gambar, selain itu komputer juga dapat digunakan secara interaktif. Bahkan komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas.

Selanjutnya gabungan ketiga jenis media tersebut di atas biasa diistilahkan sebagai multimedia, dengan kata lain multimedia merupakan penggabungan berbagai unsur media: teks, suara, gambar/grafis statis, animasi, dan video. Sehingga multimedia menjadi sarana yang tepat yang memenuhi semua unsur multimedia untuk mejadi alat penyampai pesan/informasi dari pengajar kepada peserta didik. Dengan adanya kelengkapan unsur media yang ada dalam multimedia diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hofstetter (2001) menjelaskan bahwa di dalam multimedia pembelajaran terdapat 5 komponen yaitu: suara, animasi, video, grafik, dan teks; yang selanjutnya dapat diuraikan sebagai berikut.

(a) **Suara**. Bunyi atau audio dalam multimedia memainkan peranan penting dalam teknologi multimedia saat ini. Bunyi menghapuskan perasaan janggal dan seolah-olah pengguna sedang berkomunikasi dengan manusia lain dan bukan dengan mesin. Terdapat berbagai cara yang dapat digunakan agar dalam suatu multimedia terdapat suara manusia, antara lain dengan cara merekam menggunakan microphone atau pengeras suara (tersedia pada setiap komputer) berupasinyal digital yang dapat disimpan dalam media penyimpanan komputer. Sehingga pada dasarnya dalam perancangan multimedia pembelajaran, dapat disisipkan berbagai macam suara yang bisa menjadikan tampilan media lebih menarik untuk diikuti. Format audio yang paling banyak digunakan dalam file digital ini adalah *mp3*, *midi*, *rm*, *aif*, dan *wav*. Saat ini format *mp3* memiliki kualitas audio yang baik, selain itu kapasitas file yang relatif kecil. Software yang dapat digunakan untuk mengolah audio antara lain *Adobe Audition*, *Cool Edit*, *Sony Sound Forge*, dan lain sebagainya.

(b) **Animasi**, merupakan rangkaian sejumlah gambar yang ditampilkan secara bergantian, sehingga membuat sesuatu seolah-olah bergerak; dimana tampilan animasi ini terbagi atas animasi 3D dan 2D. Animasi dalam dunia pendidikan dapat digunakan sebagai alat bantu penjelasan agar peserta didik dapat relatif lebih mudah memahami

maksud suatu konsep. Software yang dapat digunakan dalam membuat animasi cukup banyak diantaranya yaitu untuk animasi 2D adalah *Flash MX*, *Swish MX*, *Blender*, dan lain sebagainya; sedangkan software yang dapat digunakan untuk membuat animasi 3D adalah *3DS Max*, *Maya 3D*, *Alias Maya*, *Autocad*, dan sebagainya.

(c) **Video**. Tampilan video sebagai gambar hidup dapat meningkatkan keefektifan multimedia dalam menyampaikan pesan/informasi atau misi yang dibawa. Dengan video pengguna akan merasa lebih dekat dengan apa yang ingin dipelajari, sehingga bisa lebih memberikan penjelasan yang mengarahkan penarikan kesimpulan secara mandiri oleh pengguna, yang selanjutnya lebih mudah untuk diingat dan difahami. Dalam multimedia, video cukup berperan, selain dapat direkam dan diputar ulang, video lebih mampu menjelaskan tentang suatu proses karena terdapat penggabungan 2 indera yaitu penglihatan dan pendengaran, sehingga materi yang disampaikan oleh video tersebut lebih mudah diserap dan dimengerti oleh peserta didik.

Dengan berkembangnya teknologi dibidang komputer saat ini, video tersimpan dalam media elektrik berupa digital video yang dapat dikemas dalam berbagai format yaitu *mpeg*, *avi*, *dat*, *ogg*, *flv*, dan lain sebagainya, selain itu dapat di-edit sesuai dengan kebutuhan dari editor atau perancang dengan menggunakan software tertentu. Beberapa software yang ada adalah *Sony Vegas*, *Adobe Premier*, *Pinnacle Studio*, dan *Windows Movie Maker*.

Pada masa awal video, media ini hanya berupa tampilan visual bergerak tanpa suara. Media yang digunakan untuk menyimpan atau merekam gambar merupakan pita yang di tata sedemikian rupa. Saat ini dengan perkembangan teknologi komputer, memberikan efek baik pada perkembangan video.

(d) **Grafik** dapat didefinisikan sebagai sebuah lukisan, pencetakan, gambar atau huruf dengan menggunakan berbagai media secara manual atau menggunakan teknologi komputer. Dengan menggunakan ketrampilan teknik grafis tersendiri, grafik(gambar) dapat menampilkan atau memvisualkan suatu imajinasi seseorang pada monitor komputer (dengan format gambar yang cukup beragam mulai, antara lain *BMP*, *JPG*, *tiff*, *ico*, *PNG*, dan lain sebagainya). Software yang dapat digunakan untuk mendesain atau melakukan manipulasi gambar digital adalah *CorelDraw*, *Corel Photo*, *Adobe Photoshop*, *Paint*, *ACDSee*, dan lain sebagainya.

(e) **Teks** adalah sejenis data yang paling mudah dan memerlukan sedikit ruang untuk mengingat, yang dapat digunakan dalam berbagai sub bidang untuk memberi penjelasan kepada suatu perkara dalam bentuk bacaan. Text berfungsi untuk

mendukung media-media lain sebagai sarana penyampaian informasi. Penggunaan teks dalam multimedia tergantung pada karakteristik multimedia tersebut. Sebuah *game* multimedia tidak memerlukan teks yang banyak, sebaliknya sebuah multimedia ensiklopedi membutuhkan teks yang banyak. Secara umum terdapat empat tipe teks: (1) Teks cetak, merupakan teks yang tercetak di atas kertas. Penggunaan teks ini sebagai basis dokumen pada multimedia harus diolah agar mampu dibaca oleh mesin komputer; (2) Teks hasil scan, yang dihasilkan oleh *scanner* yang dapat merubah teks/gambar cetak menjadi data elektrik sehingga dapat dibaca dan diedit dengan bantuan komputer; (3) Teks elektronik, merupakan teks yang dihasilkan oleh perangkat elektronik yang dapat dibaca komputer dan dikirim melalui jaringan; dan (4) Hyperteks adalah teks yang telah masuk *link*. Teks dengan tipe ini memungkinkan sisi interaktif dalam multimedia terpenuhi. Hyperteks merupakan dasar dalam produksi multimedia.

Pendekatan Desain Komunikasi Visual

Pengembangan desain pembelajaran dipengaruhi oleh prosedur-prosedur desain pembelajaran, namun prinsip-prinsip umumnya berasal dari aspek-aspek komunikasi disamping proses belajar. Perkembangannya selain dipengaruhi oleh teori komunikasi juga oleh teori-teori proses auditori dan visual, proses berpikir visual, dan estetika. Teori berfikir sangat berguna dalam pengembangan materi pembelajaran terutama dalam mencari ide untuk perlakuan visual. Berfikir visual merupakan reaksi internal. Berfikir visual ini meliputi lebih banyak manipulasi bayangan mental dan asosiasi sensor dan emosi daripada tahap berpikir yang lain, dimana berfikir visual merupakan kegiatan fikiran kiasan dan dibawah sadar. Berfikir visual menuntut kemampuan mengorganisasi bayangan sekitar unsur-unsur visual digunakan untuk membuat pernyataan visual yang memberikan dampak besar terhadap proses belajar orang pada semua usia. Aplikasi teori belajar visual berfokus pada perancangan visual yang merupakan bagian penting dalam berbagai tipe pembelajaran yang menggunakan media, dengan menerapkan prinsip-prinsip estetika dalam perancangan visual (pengaturan, keseimbangan, dan kesatuan). Sementara itu, prinsip komunikasi visual juga memberi arah yang mendasar dalam pengembangan materi pembelajaran. Prinsip-prinsip ini digunakan sebagai panduan dalam merancang dan mengedit grafik, baik statis maupun dinamis atau animasi (lihat Seels, 1993).

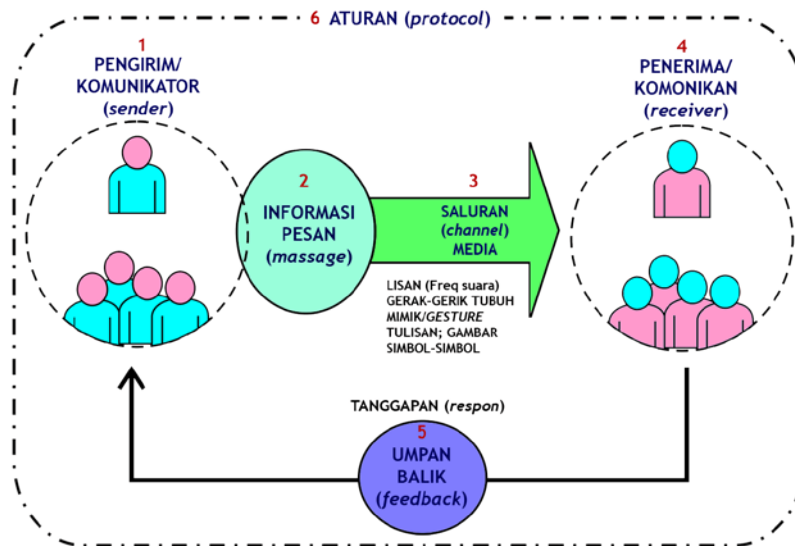
Oleh karena itu, dalam merancang media pembelajaran dapat dilakukan dengan pendekatan Desain Komunikasi Visual, dimana bidang ilmu Desain Komunikasi Visual,

merupakan bidang keilmuan yang bertujuan untuk menemukan solusi (pemecahan masalah) dalam ranah komunikasi visual, dengan metodologi tersendiri yang dilakukan melalui proses mendesain yang sistematis, yaitu dengan pengolahan/penataan unsur-unsur rupa dalam suatu paduan yang khas menjadi “bahasa rupa/visual” yang menarik minat/perhatian, estetis dan mampu/mudah dipahami; dimana “bahasa rupa/visual” tersebut merupakan implementasi dari isi/materi pesan/informasi untuk dikomunikasikan kepada khalayak sasaran (target audiens/konsumen) yang menjadi sasaran komunikasi. Selanjutnya, isi/materi pesan/informasi berupa “bahasa rupa/visual” ini dikomunikasikan dengan menggunakan *saluran/media* tertentu yang disesuaikan dengan eksistensi sosial-budaya yang melingkupi khalayak sasaran (target audiens/konsumen) agar tujuan penyampaian pesan/informasi tersebut dapat efisien dan efektif.

Pada hakekatnya, komunikasi adalah suatu proses penyampaian *informasi* (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain. Dalam kehidupan sehari-hari, pada umumnya komunikasi dilakukan secara lisan (oral) atau *verbal* yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Namun bila tidak ada bahasa *verbal* yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu, dan lain sebagainya. Cara seperti ini disebut komunikasi *nonverbal*. Komunikasi *nonverbal* ini dapat dilakukan dengan tulisan, gambar, atau lambang-lambang/symbol-simbol tertentu yang dipahami oleh kedua belah pihak. Untuk lebih mengenali dan memahami pengertian komunikasi, maka perlu pula diketahui komponen-komponen komunikasi atau hal-hal yang harus ada agar komunikasi bisa berlangsung dengan baik. Menurut Harold Laswell (dalam Littlejohn, 2001; *Theories of Human Communication*), komponen-komponen komunikasi terdiri atas:

1. Pengirim atau komunikator (*sender*) adalah pihak yang mengirimkan pesan kepada pihak lain.
2. Pesan (*message*) adalah isi atau maksud yang akan disampaikan oleh satu pihak kepada pihak lain.
3. Saluran (*channel*) adalah media dimana pesan disampaikan kepada komunikan. Dalam komunikasi antar-pribadi (tatap muka) saluran dapat berupa udara yang mengalirkan getaran nada/suara.
4. Penerima atau komunika (*receiver*) adalah pihak yang menerima pesan dari pihak lain.

5. Umpan balik (*feedback*) adalah tanggapan dari penerimaan pesan atas isi pesan yang disampaikan.
6. Aturan yang disepakati para pelaku komunikasi tentang bagaimana komunikasi itu akan dijalankan (*protocol*).



Skema komponen-komponen komunikasi

Seperti kita ketahui, bahwa dalam proses pembelajaran terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan kepada peserta didik. Pesan tersebut merupakan isi dari suatu topik bahasan pembelajaran (yaitu berupa materi ajar). Proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber pesan lewat media tersebut. Kedudukan media dalam pembelajaran adalah sebagai komponen atau bagian integral pembelajaran, yang penyajiannya dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hadirnya media dalam proses pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam memahami hal yang dipelajari (Sihkabuden, 2005). Dalam konteks perancangan media pembelajaran dengan perspektif Desain Komunikasi Visual, secara ringkas proses berlangsungnya komunikasi bisa dideskripsikan sebagai berikut:

- a. Komunikator (*sender*) mewakili pengajar sebagai penyampai pesan, yang bertujuan untuk berkomunikasi dengan mengirimkan suatu pesan (berupa materi ajar) kepada peserta didik sebagai target audiens (komunikan/receiver).
- b. Informasi/Pesan (*message*) merupakan materi ajar yang disampaikan itu, bisa berupa informasi dalam bentuk bahasa ataupun lewat simbol-simbol yang bisa dimengerti kedua pihak.

- c. itu disampaikan atau dibawa melalui suatu media atau saluran baik secara langsung maupun tidak langsung. Contohnya berbicara langsung melalui telepon, surat, e-mail, atau media lainnya. Dimana ‘pesan’ tersebut disalurkan melalui Media (*channel*) yaitu ‘alat’ yang menjadi penyampai pesan dari komunikator ke komunikan.
- d. Komunikan (*receiver*) menerima pesan (materi ajar) adalah peserta didik sebagai target audiens, yang akan menerjemahkan isi pesan yang diterimanya ke dalam bahasa yang dimengerti oleh komunikan itu sendiri.
- e. Umpan balik (*feedback*) terjadi bila peserta didik (komunikan/*receiver*) memberikan tanggapan atas pesan yang diterimanya, apakah dia mengerti atau memahami pesan (materi ajar) yang dimaksud oleh si pengirim.
- f. Aturan (*protocol*) merupakan aturan-aturan yang telah disepakati oleh kedua belah pihak dalam rangka kegiatan proses pembelajaran.

Dalam perkembangannya, Desain Komunikasi Visual mempunyai tiga fungsi dasar, yaitu sebagai sarana identifikasi, sebagai sarana informasi dan instruksi, dan yang terakhir sebagai sarana presentasi dan promosi (Cenadi, 1999:4), yang selanjutnya dapat diuraikan sebagai berikut: (a) *Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Identifikasi*. Fungsi dasar yang utama dari desain komunikasi visual adalah sebagai sarana identifikasi. Identitas seseorang dapat mengatakan tentang siapa orang itu, atau dari mana asalnya. Demikian juga dengan suatu benda, produk ataupun lembaga, jika mempunyai identitas akan dapat mencerminkan kualitas produk atau jasa itu dan mudah dikenali, baik oleh baik oleh produsennya maupun konsumennya. Jika desain komunikasi visual digunakan untuk identifikasi mata kuliah tertentu, maka orang akan lebih mudah menentukan karakteristik dan ruang lingkup materi ajar yang terangkum di dalamnya; (b) *Desain Visual Sebagai Sarana Informasi dan Instruksi*, pada dasarnya bertujuan menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan hal yang lain dalam petunjuk, arah, posisi dan skala, contohnya peta, diagram, simbol dan penunjuk arah. Informasi akan berguna apabila dikomunikasikan kepada orang yang tepat, pada waktu dan tempat yang tepat, dalam bentuk yang dapat dimengerti, dan dipresentasikan secara logis dan konsisten. Simbol-simbol yang kita jumpai sehari-hari seperti tanda dan rambu lalu lintas, simbol-simbol di tempat-tempat umum seperti telepon umum, toilet, restoran dan lain-lain harus bersifat informatif dan komunikatif, dapat dibaca dan dimengerti oleh orang dari berbagai latar belakang dan kalangan. Inilah sekali lagi salah satu alasan mengapa desain komunikasi visual harus bersifat universal; dan (c) *Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Presentasi dan Promosi*, yaitu untuk menyampaikan

pesan, mendapatkan perhatian (atensi) dari mata (secara visual) dan membuat pesan tersebut dapat diingat; contohnya poster. Penggunaan gambar dan kata-kata yang diperlukan sangat sedikit, mempunyai satu makna dan mengesankan. Umumnya, untuk mencapai tujuan ini, maka gambar dan kata-kata yang digunakan bersifat persuasif dan menarik.

Kesimpulan

Merancang sebuah media pembelajaran dapat dilakukan dengan pendekatan tata-cara Desain Komunikasi Visual, dimana media tersebut bukanlah dimaksudkan untuk menggantikan kedudukan pengajar dalam proses pembelajaran, namun hanya sebagai perantara/medium yang dapat digunakan oleh pengajar agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Meskipun pendekatan Desain Komunikasi Visual ini bukanlah satu-satunya cara untuk membuat/menghasilkan sebuah media pembelajaran, namun bila pendekatan tersebut diterapkan perlu dipahami (bahkan dikuasai secara trampil) bahwa terdapat elemen-elemen dalam merancang sebuah karya Desain Komunikasi Visual, yaitu antara lain:

a) Tata Letak Perwajahan (Layout)

Layout adalah merupakan pengaturan yang dilakukan pada buku, majalah, atau bentuk publikasi lainnya, sehingga teks dan ilustrasi sesuai dengan bentuk yang diharapkan. Layout juga meliputi semua bentuk penempatan dan pengaturan untuk catatan tepi, pemberian gambar, penempatan garis tepi, penempatan ukuran dan bentuk ilustrasi, atau dapat dikatakan pembuatan layout merupakan kegiatan merangkaikan unsur tertentu menjadi susunan yang baik, sehingga mencapai tujuan.

b) Tipografi

Beberapa tipe huruf mengesankan nuansa-nuansa tertentu, seperti kesan berat, ringan, kuat, lembut, jelita, dan sifat-sifat atau nuansa yang lain. Seni memilih huruf, dari ratusan jumlah rancangan atau desain jenis huruf yang tersedia, menggabungkannya dengan jenis huruf yang berbeda, menggabungkan sejumlah kata yang sesuai dengan ruang yang tersedia, dan menandai naskah untuk proses typesetting, menggunakan ketebalan dan ukuran huruf yang berbeda. Tipografi yang baik mengarah pada keterbacaan dan kemenarikan, dan desain huruf tertentu dapat menciptakan gaya (style) dan karakter atau menjadi karakteristik subjek yang dipresentasikan (lihat Jefkins, 1997).

c) Ilustrasi

Ilustrasi dapat mengungkapkan sesuatu secara lebih cepat dan lebih efektif daripada teks. Ilustrasi dalam karya desain komunikasi visual dibagi menjadi dua, yaitu ilustrasi yang dihasilkan dengan tangan atau gambar dan ilustrasi yang dihasilkan oleh kamera atau fotografi. Ilustrasi memiliki kemampuan untuk membantu mengkomunikasikan pesan dengan tepat dan cepat serta mempertegas sebagai terjemahan dari sebuah judul, sehingga bisa membentuk suatu suasana penuh emosi, dari gagasan seakan-akan nyata. Ilustrasi sebagai gambaran pesan yang tak terbaca dan bisa mengurai cerita berupa gambar dan tulisan dalam bentuk grafis informasi yang memikat. Dengan ilustrasi, maka pesan menjadi lebih berkesan, karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar daripada kata-kata (lihat Kusmiati, 1997).

d) Simbolisme

Simbol sangat efektif digunakan sebagai sarana informasi untuk menjembatani perbedaan bahasa yang digunakan karena sifatnya yang universal dibanding kata-kata atau bahasa. Bentuk yang lebih kompleks dari simbol adalah logo. Logo merupakan identifikasi dari sebuah perusahaan karena logo harus mampu mencerminkan citra, tujuan, jenis, serta objektivitasnya agar berbeda dari yang lainnya. Dalam keseharian, dapat dilihat banyak iklan memiliki elemen-elemen grafis yang tidak hanya terdapat ilustrasi, tetapi juga terdapat muatan grafis yang penting seperti logo perusahaan atau logo merek, simbol perusahaan, atau ilustrasi produk.

e) Warna

Warna merupakan elemen penting yang dapat mempengaruhi sebuah desain. Pemilihan warna dan pengolahan atau penggabungan satu dengan lainnya akan dapat memberikan suatu kesan atau image yang khas dan memiliki karakter yang unik, karena setiap warna memiliki sifat yang berbeda-beda. Warna merupakan salah satu unsur rupa/visual yang menghasilkan daya tarik visual, dan kenyataannya warna lebih berdaya tarik pada emosi daripada akal.

f) Animasi

Penggunaan unsur-unsur gerak atau disebut animasi khususnya dalam multimedia akan menimbulkan kesan tersendiri bagi yang melihatnya, sehingga dapat mendukung tampilan secara lebih dinamis. Berdasarkan teknis pembuatannya, animasi dibagi menjadi dua, yaitu: *Animasi 2D*, yang berkesan datar (flat), baik itu karakter maupun warnanya; dan *Animasi 3D*, adalah karakter yang dibuat yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan adanya kesan mendalam atau berdimensi ruang.

g) Suara

Suara merupakan elemen pendukung yang digunakan untuk lebih menghidupkan suasana interaksi. Dalam multimedia interaktif, suara dibedakan menjadi dua, yaitu suara utama dan suara pendukung. Suara utama adalah suara yang mengiringi pengguna selama interaksi berlangsung, sedang suara pendukung merupakan suara yang terdapat pada tombol-tombol navigasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsin, Amir, 1995. *Beberapa Metode Belajar Mengajar Mutakhir*. Makassar: Penerbit IKIP Makassar.
- Arsyad, Azar, 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Brown, James W, Lewis Robert B, and Harclerod, Fred F., 1983. *AV Instructional: Technology, Media, and Method*. New York: Mc. Graw-Hill Book Company.
- Baker, Robert L & Richard R Schutz, 197. *Instructional Product Development*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Briggs, Leslie, J., 1979. *Instruksional Design: Prinsiples and Application*. Educational Technology Publications : Englewood Cliffs, N.J.
- Cenadi, Christine Suharto, 1999. *Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual*. Nirmana Vol. 1, No. 1, Januari 1999: 1-11.
- Cross, Nigel, 1984. *Development in Design Methodology*. New York: John Wiley & Sons, New York.
- Dick, Walter & Carey, Lou, 1937. *The Systematic design of Intrustion*. Boston: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data
- Ely, Donal P., 1978. *Instruksional Design & Development*. New York: Syracuse University Publ.
- Farbey, A.D., 1997. *How to Produce Succesfull Advertising* (Kiat Sukses Membuat Iklan). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Harjanto, 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hofstetter, Fred T. (2001). *Multimedia Literacy*. Third Edition. McGraw-Hill. International Edition, New York. Pressman.
- Jefkins, Frank. 1997. *Periklanan*. Jakarta: Erlangga
- Jogiyanto, HM., 2003. *Analisis & Disain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Jones, J. Christopher, 1978. *Design Methods: Seeds of Human Futures*. London: John Wiley & Sons Ltd.
- Kusmiati, A, S. Pudjiastuti & P. Suptandar. 1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan

- Mukminan, 2004. *Desain Pembelajaran: Bahan Ajar untuk Mendukung Perkuliahan Desain Pembelajaran*. Yogyakarta, Program Pasca Sarjana UNY
- Nugroho, Adi, 2004. *Konsep Pengembangan Sistem Basis Data*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Pujiyanto, 2005. *Strategi Pemasaran dalam Iklan*. Malang: Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Reigeluth, Charles M., 1983. *Instructional Design Theories and Models: An Overview of their Current Status*. London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers
- Seels, Barbara B. and Richey, Rita C. 1994. *Instructional Technology : The Definition and Domain of The Field*. Washington DC : AECT.
- Sihkabuden, Setyosari Punaji, 2005. *Multimedia Pembelajaran*. Malang : Elang Press.
- Zainuddin, Imam Buchori , 1995. *Penelitian Dalam Seni*. Makalah, FSRD ITB Bandung.